民法改正に伴い、風営許可申請に添付の

証明書は2通に

欠格事由の禁治産者が成年被後見者になり

「八号営業」（ゲームセンター等）など風俗営業の許可を申請する際の添付書類が、四月一日から一部変更となった。これまで必要だった市町村長による証明書に加え、東京法務局による証明書が必要となり、許可申請時の営業者の負担が増えることになった。

これは従来の「禁治産・準禁治産」の制度を、「後見・保佐」の制度に変える民法の一部改正が行なわれたことによるもの。後見開始の審判を受けた者つまり精神上の障害のためものごとを認識できない者を「成年被後見人」とし、これに「成年後見人」を付け成年被後見人の財産に関する法律行為を代理することにした。後見開始の審判があれば東京法務局に登記されることにした。

後見・保佐制度導入による民法一部改正と、これに伴う後見登記等に関する法律など計四つの法律は九九年十二月八日に公布、四月一日施行となった。登記所指定は二月二十四日に告示された。風俗営業の許可申請添付書類についての総理府令改正は施行直前の三月三十日に公布された。

十二月八日公布の民法一部改正に伴う関係法律の整備に関する法律で、風営法第四条第一項第一号の「禁治産者」は「成年被後見人」に、「準禁治産者」は「被保佐人」に改められた。

また民法一部改正法は附則第三条で経過措置を定めている。そこで、①旧法での禁治産の宣告は新法による後見開始の審判とみなし、宣告を受けた禁治産者は新法による成年被後見人とみなす、②同様に旧法で宣告を受けた準禁治産者は新法による被保佐人とみなす、と定めたほか、③従前の例によることとされる準禁治産者が戸籍上残ることが定められた。

添付書類に関する総理府令改正では、「禁治産者若しくは準禁治産者又は破産者で復権を得ないもの」に該当しない旨の市町村（特別区を含む）の長の証明書がこれまで必要だったが、四月一日以降は次のふたつの証明書が必要となった。

①成年被後見人または被保佐人に該当しない旨の東京法務局による証明書。この証明書を申請する際に必要な申請書用紙は各地の法務局で入手できるほか、様式は次のウェブサイトでも入手できる。www.moj.go.jp/ なお申請時には五百円の登記印紙のほか、八十円切手を貼った返信用封筒などが必要となる。

②改正民法附則第三条により成年被後見人、被保佐人とみなされる者、従前の例によるとされる準禁治産者、破産者で復権を得ないものに該当しない旨の市町村長の証明書。これまで市町村長によって発行されてきた証明書の内容は一段と複雑になったが、申請方法などは従来と同じ。

風俗営業の許可申請に必要とされる添付書類の増加について、警察庁・生活環境課では、必要な情報はすべてAOUに伝えている、として説明を避けている。AOUでは会員である都道府県協会に四月六日付で、「成年後見登記制度の運用に伴う風俗営業許可申請書の添付書類について」と題する文書を配布したのにとどまっている。

民法一部改正に伴う風俗営業等の規制及び業務の適正化等に関する法律（風営法）関係法令の改正後の条文

風営法第四条第一項第一号

成年被後見人若しくは被保佐人又は破産者で復権を得ないもの

風営法に基づく許可申請書類の添付書類等に関する総理府令第一条第四号ハ

成年被後見人又は被保佐人に該当しない旨の登記事項証明書（後見登記等に関する法律（平成十一年法律第百五十二号）第十条第一項に規定する登記事項証明書をいう。）及び民法の一部を改正する法律（平成十一年法律第百四十九号）附則第三条第一項の規定により成年被後見人とみなされる者、同条第二項の規定により被保佐人とみなされる者、同条第三項の規定により従前の例によることとされる準禁治産者又は破産者で復権を得ないものに該当しない旨の市町村（特別区を含む。）の長の証明書

アトラス、3月期

連結予想を修正

経常損益は赤字見通し

㈱アトラス（本社東京、原野直也社長）は四月二十一日、前期連結業績予想を修正した。単独業績予想は変更ない。

修正後の二〇〇〇年三月期連結売上高は二百三億円（九九年十月の前回予想では二百十億円）、連結経常損失は一億三千万円（一億九千万円の利益）、最終損失は四億千万円（四億九千万円）と見込まれている。

大きな変動は経常利益が経常損失になった点。

同社によると、オペレーション部門の子会社（アピエス）の業績悪化が大きな理由となっている。

なお米国子会社、アトラス・ドリーム・エンタテインメント社（ADE）の業績が予想を下回るペースになっていることも理由に挙げられている。

スガイ、3月期

やや好転で修正

経常損益で黒字見通し

㈱スガイ・エンタテインメント（本社札幌、藤直樹社長）は四月二十五日、前期業績を修正した。修正後の二〇〇〇年三月期売上高は六十億七千五百万円（九九年十一月の前回予想では六十一億円）、経常利益は千五百万円（四千万円の損失）、当期利益は七千九百万円（三千万円）と、好転が見込まれている。

九九年十二月までは全体に予想を下回るペースで、「DAM-DDR」で回復したカラオケ部門や、「マトリックス」がヒットした映画部門だけが良かった。しかし二月以降ボウリング部門が回復、ゲーム場部門でも「ダービーオーナーズクラブ」のヒットにより持ち直してきている。

経費削減、投資抑制などで経常赤字が黒字になり、有価証券売却益もあって当期利益増の見通しとなった。

なお同社は、映画館ビル「帯広スガイ」を四月九日までで閉鎖、四月二十六日に約一億五千万円で売却する、と三月十日に発表している。帯広には大型AM施設「スガノディノス帯広」があり、ミニシネマ複合施設を作ることも検討している。

特許・実用新案 出願公告・公開
（4月1日〜15日）

特許庁で登録された特許、実用新案と、特許出願公開で、AM業界関連のものは次のとおり。公報の日付、発明／考案の名称、出願人（都道府県名）、登録／公開番号、特許登録については出願番号も、の順に掲載。発明／考案の具体的な内容は、次の特許庁ウェッブサイトで見ることができる。www.ipdl.jpo-miti.go.jp/homepg.ipdl

特許登録

四月四日＝「画面表示方法、ゲームプログラムを記録した記録媒体、及びビデオゲーム装置」、コナミ㈱（東京）、3027829、11-42406。

四月十日＝「ゲーム装置と、ゲームデータ保存方法」、㈱セガ・エンタープライゼス（東京）、3030943、3-185690。「ガンゲーム機」、㈱ナムコ（東京）、3031410、7-201328(早)。「アーケードゲーム機」、コナミ㈱（東京）、3031675、10-262141。「ゲームシステムおよびコンピュータ読み取り可能な記憶媒体」、同、3031676、11-37529。「格闘技ゲーム機」、大平技研工業㈱（岐阜）、3032127、6-293270。

登録実用新案

四月七日＝「遊技装置」、李籍雄（大阪）、3067676。

特許出願公開

四月四日＝「相互作用型エレクトロルミネッセンス表示装置を備えたゲーム装置」、アンカー・ゲイミング（米国）、12-93574。「スロットマシン」、山佐㈱（岡山）、12-93575。「スロットマシーン」、べん慶企画㈲（島根）、12-93576。「シンボル可変表示遊技機」、高砂電器産業㈱（大阪）、12-93577。「電気遊戯具」、山本俊夫（栃木）、12-93640。「物品排出装置」、㈱トミー（東京）、12-93641。「占いゲーム装置」、㈱アミーワールド（東京）、12-93643。「ゲーム機のゲームユニット構造」、㈱セガ・エンタープライゼス（東京）、12-93645。「ゲーム装置および画面制御方法並びにプログラムを記録した記憶媒体」、同、12-93651。「通信媒体利用のゲーム装置」、同、12-93657(請)。「遊戯装置」、同、12-93659。「ビデオゲーム装置」、㈱タイトー（東京）、12-93646。「ゲーム機の練習モード難易度変更方式」、同、12-93652。「ゲーム機のコマンド入力受付変更方式」、同、12-93653。「ゲーム装置、ゲーム方法および情報記録媒体」、㈱スクウェア（東京）、12-93647。同、12-93648。同、12-93654。「ビデオゲーム装置、ビデオゲームにおける糸状体巻取量演算方法及びビデオゲームにおける糸状体巻取量演算プログラムが記録された可読記録媒体」、コナミ㈱（東京）、12-93649(請)。「ビデオゲーム装置、ビデオゲームにおけるアニメーション表示制御方法及びビデオゲームにおけるアニメーション表示制御プログラムが記録された可読記録媒体」、同、12-93650(請)。「ビリヤードゲーム用コントローラ」、大平技研工業㈱（岐阜）、12-93655。「ゲーム装置及び情報記憶媒体」、㈱ナムコ（東京）、12-93656(請)。「遊戯設備」、西尾レントオール㈱（大阪）、12-93658。

四月十一日＝「スロットマシン」、㈱タイヨー（東京）、12-102637。同、㈱三共（群馬）、12-102640(請)。同、12-102641(請)。同、12-102644(請)。同、12-102645(請)。同、12-102646(請)。同、12-102647(請)。「遊技機」、同、12-102642(請)。「遊技機の基板ケースのロック機構」、アルゼ㈱（東京）、12-102638。「シンボル可変表示遊技機」、高砂電器産業㈱（大阪）、12-102639。同、12-102643。「ランプの点滅を伴った景品払出遊技装置及び景品払出遊技装置におけるランプの点滅の制御方法」、サミー㈱（東京）、12-102668(請)。「データ処理装置」、渡部仁（神奈川）、芦田圭司（神奈川）、12-102669。「ゲーム装置、ゲーム方法および情報記録媒体」、㈱スクウェア（東京）、12-102670。「位置特定装置および位置特定プログラムを記録した記録媒体」、㈱アイ・オー・データ機器（石川）、12-102671。「ビデオゲーム装置、ビデオゲームにおけるゲーム画面の視点切替方法及びビデオゲームにおけるゲーム画面の視点切替プログラムが記録された可読記録媒体」、コナミ㈱（東京）、12-102672(請)。「オブジェクト表示方法、ゲームシステム及びゲームプログラムが記録されたコンピュータ読取可能な記録媒体」、同、12-102675(請)。「テレビゲーム機を用いた画像処理システム」、㈱ホリ（神奈川）、12-102673。「エンタテインメントシステム及び供給媒体、並びに入力操作装置」、㈱ソニー・コンピュータエンタテインメント（東京）、12-102674。

セガ社直営ゲーム場

運営部門は5社に分割

9月以降に設立、新たに風営許可申請

セガ社は全国約六百店ある直営ゲーム場の運営部門を、当初二社に分社化する予定だったが、五社に分社化する方向で進めていることをこのほど明らかにした。五月末には計画を固め、九月以降に実施する予定。

オペレーション部門は全社員の三分の一に当たる約千百人を擁しているが、セガ社では九九年十一月、この部門を二〇〇〇年中に東日本と西日本の二社に分社化すると発表した。地域密着型運営をめざし、チェーン展開とオーナーシップにより活用化させるため、完全子会社に移す計画だった。

しかし、当初考えていた東西二社への分社化では不十分で、地域別五社への分社化が必要との方針に変わってきた。ただし、どういうふうに地域を五つに分けるかというところまではまだ決まっていない、という。

九月以降、セガ社の完全子会社としてオペレーション会社を五社同時に設立し、社員も移籍することになる予定。これまでの直営ゲーム場は、それぞれの運営子会社直営になるので、風俗営業の許可申請を改めてしなければならなくなる。このため運営子会社への移転が円滑に進むよう準備が進められる予定。

なおセガ社直営ゲーム場はピーク時に千二百店近くあったが、景気後退などにより九九年三月末で八百七十店まで減少。また九九年四月には不採算の小規模店などの閉鎖を決め、九九年九月までに百五十店を閉鎖。さらに減らしてきた結果、現在約六百店となっている。

コナミスタイル

ネット販社設立

デジタルコンテンツ供給へ

コナミは三月三十日、ネット販売会社としてコナミスタイルドットコム㈱（本社東京都新宿区西新宿、太田護社長）を四月一日付で設立、ネット販売のためのウェッブサイト「コナミスタイル」を開設する、と発表した。

同社では国内の販売網の整備、強化を三年かけて進めてきた。次のステップとして、デジタルコンテンツを新しい流通システムで供給していくため、ネット販売を開始していくことにし、そのため新会社を設立した。ネット販売により、それぞれの客のニーズなどデータベースを活用し、より良い商品の開発にフィードバックできる点など、顧客志向を強めるとしている。

新会社はコナミの完全子会社。社長の太田氏はコナミの常務。

またコナミは、「メジャー事業」で他社製ゲームソフトの配給業務をしているが、今後はこれにゲーム情報、映画など幅広いジャンルのDVDソフトを加えることになった。

上の写真はSNK「アナザヘヴン・ライブ」のイメージ

アトラクションで

「アナザヘヴン」

SNK、セガ社が導入へ

㈱SNK（本社大阪、北野一成社長）は、立体音響ホラーアトラクション「アナザヘヴン・ライブ」を開発、同社直営パーク「ネオジオワールド東京ベイサイド」に四月二十二日設置、八月三十一日までの期間限定施設として営業すると四月一日発表した。

これは同時期に公開となるSFホラー映画「アナザヘヴン」をテーマにしたもので、テレビ朝日系でも同名ドラマの放映が開始されている。映画をもとにした同社アトラクションは「催眠」「ホーンティング」に続きこれで三つ目となる。

同アトラクションはヘッドホンでホラーストーリーを聞くものだが、前半はウォークスルー型で映画での猟奇殺人現場のシーンを再現、後半はホテルの一室で照明やアクターによる演出があり、刑事が犯人を割り出すストーリーになっているという二部構成になっている。従来の音声を聞くだけの立体音響施設にお化け屋敷の要素を加えたのが特徴。施設面積百平方ﾒｰﾄﾙで収容人数二十四名。所要時間十分。利用料金六百円。

ジョイポリスで

恐怖映画テーマ

セガ社は映画をモチーフにしたホラーアトラクション「ブレア・ウィッチ・プロジェクト」と「アナザヘブン・触れてはいけない恐怖」を、同社AMTP「ジョイポリス」（JP）などに設置、四月二十九日営業を開始した。

「ブレア・ウィッチ・プロジェクト」は、米国で昨年公開された同名恐怖映画をもとにしたウォークスルー型アトラクション。八シーンのコースを進む。東京と大阪のJPに設置されるが、東京はコース全長七十六ﾒｰﾄﾙ、所要時間七分、大阪は四十八ﾒｰﾄﾙで五分。いずれも利用料金六百円。

「アナザヘブン」は同名の邦画とテレビドラマをもとにした立体音響施設。所要時間五分。利用料金五百円。七月二十日までの期間限定で運営。梅田と福岡JP、大阪ドーム前と愛知・豊橋の「セガ・アリーナ」に設置。

このほか横浜JPでは電動ビークルコース「ヨコハマ・ベイカート」を三月十八日新設した。

秋田県協、通常総会

施設に機械寄贈

県警担当官が留意点説明

秋田県アミューズメント施設営業者協会（事務局秋田市、今野創会長、会員十四社）は三月十六日、秋田市内の「みずほ苑」で平成十一年度通常総会を開き、事業年度の移り変わりに伴う予決算案などを承認した。同総会には十一社のほか、オブザーバーとしてメーカーなど十三名が出席した。

平成十一年度事業報告案、決算案、十二年度事業計画案、予算案はいずれも異議なく承認された。うち事業計画については前年度を踏襲し、福祉施設へのゲーム機寄贈、「ゲームの日」イベントの実施などを挙げている。

ゲーム機寄贈については総会終了後に検討し、四月二十一日に秋田市内の「県心身障害者コロニー」にTVゲーム機「テトリス」一台を、二十五日に同市内老人ホーム「松恵苑」にTV五目並べゲーム機一台をそれぞれ寄贈することになった。

総会ではこのほか、来ひんとして県警生活安全企画課の今野主任が、風営八号およびゲーム機リース営業の留意点について説明した。また出席メーカー九社による新製品動向の説明があった。

東京都協、理事会

注意文書を送る

「サブマリンキャッチャー」で

東京都アミューズメント施設営業者協会（TAMOA、真鍋勝紀会長）は二月十七日、事務局で緊急理事会を開き、理事交代を承認した。

藤原政裕理事（㈱ジーエム商事常務）が退社したため、後任に小倉忠弘氏（同社長）を推薦、承認された。このほか㈱ドキが㈱センシンに吸収されたため退会したとの報告があった。

また動物愛護団体のJAVAから「サブマリンキャッチャー」に対する抗議・指導要望書（二月九日付）が届いていると報告、その対応について検討した結果、会員に注意文書（二月二十八日付）を送付することになった。その内容は、同機の設置運営について同理事会で賛否両論が出たが、「必ずしも適切な運営形態ではないと感じている」との文面で注意を促す、というもの。

大阪府協、理事会

役員予定決める

理事のうち5名は入れ替え

大阪府アミューズメント施設営業者協会（OA、川楠俊太郎会長）は四月十四日、大阪・森ノ宮のアピオ大阪で第八十九回理事会を開き、任期満了に伴う次期新役員候補を決め、また予決算案など通常総会提出議案を検討した。

役員改選については従来どおり選挙で決めることになっていたが、三月十五日に立候補届け出を締め切った結果、現役員以外の立候補者がなかったため、選挙をせずに全役員を留任とした。ただし五名の理事が辞意を表明しそれぞれ後任を指名したため、全役員二十二名中五名が新任となる。

退任理事は楠井克典氏、細井久平氏、松村芳樹氏、畠山賢一氏、舟越肇氏。後任理事は高木信行氏（㈱ナムコ）、坂本博志氏（㈱ピーアイシー）、富上正信氏（㈱久富）、長堀真美氏（㈱アピエス）、増井尉夫氏（㈱セガ・エンタープライゼス）。

平成十一年度事業報告案と決算案は一部字句修正、十二年度事業計画案は原案通りとし、予算案については会議費、PR費、部活動費を減額修正し、総会に提案することになった。なお総会は五月中旬に開く。

このほか現行の年会費と台数会費の分納方式を改め、新年度から一括納入とすることを了承した。

山口県協、通常総会

萩田会長が再任

健全育成など事業計画

山口県アミューズメント施設営業者協会（事務局宇部市、萩田雅重会長、正会員十四社）は三月二十八日、山口市内の防長青年館で第十五回通常総会を開き、役員改選により萩田会長を再任、また事業年度の移り変わりに伴う予決算案などを承認した。同総会には十一社が出席した。

平成十一年度事業報告案、決算案、十二年度事業計画案、予算案はいずれも異議なく承認された。うち事業計画については青少年健全育成への各会員の自主的努力と関係機関への協力、会員増強、違法営業の徹底的排除、防犯活動への協力などを挙げている。

役員改選は任期満了に伴うもので、新役員態勢は次のとおりとなった。

会長＝萩田雅重氏（宇部観光㈱）。副会長＝竹本哲夫氏（㈱アミューズメント山口）、野本正剛氏（㈱タイトー）。理事＝長谷川優氏（テクモ㈱）、山本幹夫氏（㈱ナムコ）、野口博之氏（㈱セガ・エンタープライゼス）。監事＝山本徹生氏（宇部娯楽㈱）、垣内紘氏（㈱エフエムグランプリ）。

上の写真は山口県協第15回通常総会のようす

東京ゲームショウ春

出展社、来場者とも減

マイクロソフト社は開発者向け会合のみ

㈳コンピュータエンターテインメントソフトウェア協会（CESA、上月景正会長）主催「東京ゲームショウ00春」が三月三十一日‐四月二日、千葉の幕張メッセ（1‐8ホール）で開催され、ユーザーなど十三万二千人が詰めかけた。

この催しは家庭用TVゲームソフトの紹介を目的に九六年発足、九七年から年二回開かれているもので、今回が八回目。六十六社（前回七十四社）が千二百九十五小間（同千四百八十六小間）に出展。規模、出展社とも回を重ねるごとに減少傾向にあり、とくに出展社数は過去最少となった。事務局では、ハードウェアの性能アップに対応できない中小ソフトメーカーが増えているのが主な原因と見ている。AM業界関係は十三社（同十四社）だった。

初日のみビジネスデーとし、流通関係者らを招待。後の二日間は一般に従来どおり有料で公開した。入場者は初日のビジネスデーが前回に比べ一二・三%減の十八万八千八百三人、一般公開の二日間が二〇・七%減の十一万二千九百五人、全体で一九・六%減となった。前回は「PS2」の初公開で盛り上がり入場者も過去最高を記録したが、今回は落ち着いたショーとなった。

東京ゲームショウ00春で、上はセガ社、下はナムコの小間のようす

展示ソフトは全体で約三百八十タイトル。機種別では「PS」がこれまでどおり最も多く三〇%、「GB」一七%、「PS2」一二%、「DC」一一%、ウィンドウズPC八%、「ワンダースワン」（WS）八%、「ネオジオポケットカラー」（NGP）七%など。「PS」と「PS2」で全体の四二%を占めており、中小ソフトメーカーは「PS2」と互換性がある「PS」ソフトの開発意欲を高めている。ジャンル別ではロールプレイング、アクション／格闘、シミュレーションの順になっている。

セガ社は世界の複数のプレイヤーがそれぞれの国の言語で同時プレイできるRPG「ファンタシースター・オンライン」などネットワークゲームの実演を中心に、「サンバDEアミーゴ」などDC用ソフトを、サードパーティー分を含め五十五タイトル展示。また「ドリームアイ」や周辺機器、ISAOのネットサービスなども紹介した。

ナムコはPS2用「鉄拳タッグトーナメント」を中心に、PS用「オーバキューン」など四タイトル、GB用一タイトルを展示。また同社ホームページの中の「オンラインらくがき帖」を開放した。

コナミは「グラディウスⅢ&Ⅵ」などPS2用十タイトル、「DDRサードミックス」などPS用二十六タイトルほかDC、N64、GB用の各ソフトを紹介。また業務用「キーボードマニア」「ダンスマニアX」などTV音楽ゲーム機を六機種展示した。

カプコンはPS2用「ストリートファイターEX」と「鬼武者」（映像のみ）を中心に、PS用、業務用と連動できる「パワーストーン2」などDC用を各三タイトル、N64用一タイトルを紹介。業務用「着メロコレクション」も出品した。

SNKはNGPとDCで同時発売予定のリズムアクションゲーム「クルクルトゥーン」を中心にNGP用二十一タイトル、「ガントレットレジェンド」などPS用四タイトル、DC用二タイトル、家庭用ネオジオ「メタルスラッグ3」を紹介した。

タイトーは「電車でGO!」シリーズ最新作で超高速電車のPS2用ソフト、PS用「RCでGO!」ほかGB用を含め計二十タイトルを展示。

アトラスはPS2用、PS用、GB用を含め計八タイトルを紹介したほか、PS2をLANで接続し対戦できるようにした試作ソフトを参考出品した。

サミーはPS用六タイトルとGB用二タイトルを出品。ジャレコはPS用「ステッピングセレクション」ほかDC用、WS用などを展示し、業務用「ドリームオーディション」も出品。テクモはPS2用「デッド・オア・アライブ2」など、バンプレストはPS、DC、GB用を計四タイトル、コンパイルはGB用一タイトルをそれぞれ展示した。なおサン電子は今回物販コーナーに出展しキャラクターグッズなどを販売した。

このほかアストロールがPS2用フリッパーゲーム「アメリカンアーケード」を出品。このため六〇‐七〇年代のフリッパー十機種を実物展示しプレイさせた。また海外出展コーナーでは韓国の出展社が業務用TV釣りゲーム機などを展示した。

なおマイクロソフトも出展したが「X‐Box」に関する展示はなかった。同機についてはショー初日に幕張のニューオータニで、ソフトメーカーや流通関係業者を招いた会合「X‐Boxパートナーミーティング」を開き概要を説明した。これは三月十日に発表したのと同じ内容（本紙第608号参照）を業者向けに説明したもの。

セガ社「DC」でネット接続可能

入交社長が初日基調講演

「東京ゲームショウ00春」に合わせて講演やセミナーなどが開かれた。うち基調講演として会場内イベントステージで初日、セガ社の入交昭一郎社長が「ネットワークエンタテインメントについて」と題し約一時間講演した。

入交社長は、「世界で初めてインターネットに接続できるゲーム機として登場したDCは、三月末現在で世界に五百八十万台を出荷、うち日本で五十二万台、北米二十八万台、欧州二十万台の計百万台がセガプロバイダーに登録されている。またDC用ソフトは日本で発売した百六十八タイトル中六十二タイトルが何らかの形でネット対応となっており、来年三月までに七十タイトルのネット対応ソフトを提供する。こうした状況を踏まえると、第二世代のネットワークサービス提供の時代に入ってきたと言える。今後十年でゲームのあり方が大きく変わるだろう」と述べた。

そして「ネットワークサービスの中でセガ社は当面、ネットワークエンターテインメントを第一に考え、ゲームプレイそのものを大きく変えていく。そのサービスは日本のISAO、米国セガドットコム、欧州のドリームアリーナを通じて展開する。またネットワークゲームの開発用キット『KAGE』（カゲ）も開発し、これによりチャットも含めロビーをすべて共通化していく。また光ファイバーゲームセンター構想の実験を今年七月、東京・台場での『夢博』で実施し、今年末には商業ベースに乗せ十数店舗でスタートさせたい」と語った。

オープニングで〝N&Cテーマ〟

上月会長が先進性を指摘

「東京ゲームショウ00春」の開会式は会場前で行なわれた。上月会長が挨拶し「今回は〝ネットワーク&コミュニケーション〟をコンセプトとし〝二〇〇〇年バージョンへと進化する〟をテーマに開催する。この展示会はこれまで新しいプラットホームによるフレッシュなインパクトをユーザーに与えてきており、回を追うごとに知名度を上げ、わが国最大級のイベントとして定着するとともに、世界からも注目されるまでに成長した。今後も魅力あるエンターテイメントソフトを世界に発信しユーザーの期待に応えていきたい」と述べた。

来ひんとして通産省機械情報産業局の太田信一郎局長が、「個人消費はまだ回復していないが、設備投資は情報技術関係を中心に積極的になっており、またPS2とそのソフトの発売が社会的に明るい話題を提供するなど、景気は少しずつだが回復し始めていると思う。ゲーム分野では一つのプラットホームで多人数が楽しめるネットゲームの開発が進んでいるが、新しい情報技術の開発でコミュニケーションの輪を広げることが、情報化社会の進展につながる」と挨拶した。

これに辻本憲三氏らCESA副会長が加わりテープカットを行なった。

東京ゲームショウ00春で、上は開会式でのテープカット、下は往年のフリッパーを展示したアストロールの小間にて

日本ゲーム大賞

「シーマン」優秀賞

「どこでもいっしょ」が大賞に

CESA主催「第四回日本ゲーム大賞」の発表授賞式が三月三十日、東京・丸の内の国際フォーラムで開かれ、SCEのPSソフト「どこでもいっしょ」が大賞に選ばれた。

これはハードウェアに関係なくあらゆるゲームソフトの中から優秀作品を選定するもので、これまでの「CESA大賞」を発展させ今回から名称を変更した。

今回は九九年に国内で発売された作品を対象にCESA会員と一般投票により上位二十作品をノミネートし、その中から各界代表約百五十人で構成するアカデミー委員会の審査、投票により優秀賞が決定した。また各部門賞はCESA会員会社の担当部門の投票で決められた。

優秀賞はセガ社のDC用「シーマン」、コナミのPS用「DDR」など五作品、また部門賞のうちプログラミング賞にナムコのDC用「ソウルキャリバー」が受賞した。

「DC」ネット

接続料は有料に

「イサオネット」に改称

セガ社「ドリームキャスト」（DC）向けネットワーク接続サービス、「セガプロバイダー」は「DC」発売以来無料だったが、四月二十九日から「イサオネット」に改称するとともに、有料化することになった。三月二十九日に㈱イサオ（本社東京、大川功社長）が発表した。

「DC」ネットワーク事業は九九年十月、セガ社からイサオに引き継がれており、三月二十日までに国内会員は五十五万人に達している。「DC」専用ブラウザの新版「ドリームパスポート3」が四月二十九日に配布され、これとともにサービスが大幅に拡充されるため、一部を除き有料化することを決めた。今年九月までに会員を百万人に増やすようめざす。

「DC」用ネットゲーム配信サービス「ドリームライブラリー」は五月下旬から開始し、「メガドライブ」「PCエンジン」用のゲームソフトが「DC」として有料でネット配信される。配信されるのは十四社の約三百タイトル。

「ドリームパスポート3」では、ゲーム配信サービスを円滑にするほか、チャット機能、独特のメールソフトなどが含まれている。また新たにオフィシャルサイト「イサオネット」も四月下旬に開設される。

有料化した料金体系は入会金無料で、三分十円の従量コース（十八歳以上、電話料金として徴収する）、月額千九百八十円の定額コース（クレジットカード決済）の二種類。このほか十八歳未満の人用に「キッズコース」が設けられる。これは利用時刻（七時から二十時まで）、利用時間（月三十時間）の制限があるが、これまで同様無料。

タイトー、iモード用

iボックス開設

ゲームや着メロ配信サービス

㈱タイトー（本社東京、中村紘一社長）は、NTTドコモの携帯電話サービス「iモード」でのゲームや着メロなどの配信を四月三日開始した。

サイト名は「タイトーiBOX」で二つのコンテンツを用意。一つは旅客列車を舞台にしたアドベンチャーゲーム「iノベル電車でGO!」。東京から函館までの間、路線やシナリオを選択しながらストーリーを進めていく。シナリオは毎日更新する。利用料金は月額二百円。

もう一つは無料で配信する「ゲームクリップ」。「電車でGO!」「パズルボブル」など同社TVゲーム音楽を着メロとしてダウンロードする「ゲームミュージック」と、十問のクイズに正解すると同社ゲームキャラを待ち受け画面に送信する「タイトークイズ」の二つのメニューがある。

なお同社では、DDIセルラーグループのネット接続サービス「EZweb」への配信も検討している。

大阪電通大にコナミが

施設建設で寄付

「マルチメディアホール」

コナミ㈱（本社東京、上月景正社長）は、大阪電気通信大学（大阪府寝屋川市）に新施設「コナミマルチメディアホール」を寄贈する、と三月二十七日発表した。

これは同大学創立六十周年記念事業の一環として建設されるもので、総工費六億円、来年夏完成の予定。同社では「社会還元の一環として、今後重要性が高まっていく情報・マルチメディア研究を支援するのが目的」としている。

なお上月社長は九二年から同大学の理事を務めるとともに、客員教授として特別講義を行なうなど貢献し、九八年四月には、同大学初の名誉博士の学位を贈られており、現在もベンチャービジネスなどについて講義している。

また同大学卒業生九十名が現在、コナミグループ各社で活躍しており、同大学との関係を一層強めることで、人材確保、相互の研究開発などの充実に期待している。なお六億円の寄付による今年三月期業績への影響はないとしている。

ゲーム音楽CD

カプコンの2種

セルピュータレーベルで

カプコンの業務用TVゲーム「スポーン」とアリカ「ストリートファイターEX2プラス」のゲーム音楽を収録したオリジナルサウンドトラック版のCDが、いずれもセルピュータレーベルで二月十九日発売となった。

「スポーン」の音楽は、「ナオミ」基板のサウンド表現能力を最大限に生かした重厚なデジタルロックサウンドになっている。また近く全米デビューするバンド「クランクシャフト」のボーカル曲も収録。同バンドのボーカルを務めるのは「スポーン」原作者の義理の弟。計二十曲を収録し、ジャケットサイズのステッカー付き。価格二千百円。

「ストリートファイターEX2プラス」は、アリカのサウンドチームが全面的にプロデュースしたもの。業務用音楽とともに、「PS」用同名ソフトに加えた新曲を含め計二十八曲収録。セルピュータ初のピクチャーレーベルで価格二千百円。

カプコン「タウンサーバー」を

情報端末機に

「着メロ」に続き7月から設置開始

㈱カプコン（本社大阪、辻本憲三社長）は三月二十三日、「着メロコレクション」をもとに硬貨作動式の情報端末機を開発中で、七月にも設置開始する、と発表した。「タウンサーバーAZ-NAV（エージナビ）」と呼ぶもので、京セラのPHSを内蔵、第二電電のネットワークを活用する。

「着メロコレクション」は硬貨作動式で携帯電話の着メロをダウンロードする機能に、キャラクターなどの画像をダウンロードさせるところまで開発を進めてきて、すでに三千台を設置している。これにCCDカメラ、カラープリンター、タッチペン、スキャナーなどを加えると、写真シール機の要素を加えることになる。またメール機能を追加すれば、顔写真つきメールも送ることができる。

カプコンではこうした可能性を追求する方向から、「タウンサーバー」の製品化を進めており、少なくともデータ通信を採り込み、ネット利用ができることになった。

当面はキャラクター、写真、音楽、ゲームなどの情報データを、カプコンが設けるサーバーを通じて、設置先の「タウンサーバー」に送信する予定。七月以降二万台の設置をめざし、別に家庭用端末機の開発も検討する。

同社では通信機能を生かしたネットワークビジネスの構築をめざしており、「タウンサーバー」はその大きな足がかりになると見ている。

論潮

公職の任免

「オーケー」（OK）というのは、オールコレクトつまりすべて正しい、というところから来ている。「ザッツ、オーケー」と言えばそのことはいいよ、もう気にしないでという意味になるし、これに「ウィズミー」が付けば私はそれで結構だ、という意味になる。なぜ「オール」（all）「コレクト」（correct）がOKになるかについては、ひとつの話がある。

貧しいフロンティア開拓民の子、アンドルー・ジャクソン氏は正規の教育を受けていなかったが、一八一二年の対英戦争に際し英雄となり、普通選挙が進んだ西部の支持を背景に、ジョン・クィンジー・アダムス前大統領と争って米国第七代大統領（一八二九-三七）に選ばれた。かれは大統領として承認するとき書類に、オールコレクトと書くつもりでOll Korrectと書いたという。これが起源である。

しかしかれは決断力、実行力に富み、実に尊敬される大統領であったとされている。政治思想もなく、明確な政策もなかったが、公職についてひとつの信念があった。どんな平凡な人間でも公職は勤まる。公務員が長くその職にとどまることは、権力を固定させ、腐敗の原因になるというものである。かくして前大統領時代に任命された連邦政府の公務員をほとんど解任し、有能な人びとを積極的に登用した。

連邦政府ではそれ以来、大統領が交代するたびに公務員が大幅に交代することになったのである。これはスポイルズシステム（党人任用制）の始まりで、これだけだと弊害もあることからその後、メリットシステム（資格任用制）が併用され、今日に至っている（中公文庫「世界の歴史」⑪参照）。

日本では官僚制の弊害がよく指摘されるが、その根本を議論しなくてはなかなか解決しない。その仕事はその人でなければできないのか、をまず問うことが必要だ。まして警察行政上の有権解釈を、民間に公表しないというのは行き過ぎであろう。

人事異動

ピーアイシー

（3月1日）会長（社長）細井久平▽社長（常務）坂本博志▽取締役、販売部長仲谷和幸▽退任（専務）フィルモア社長森田登志喜▽同（取締役）エッチシー社長渡辺公二彦

ソニー・コンピュータエンタテインメント

（4月1日）専務（上席常務）加藤優▽常務（執行役員）岡本伸一▽執行役員、竹野史哉

（4月16日）技術本部長兼ネットワーク事業準備室長（ソフトウェア開発部長）常務開発研究本部長兼技術開発部長岡本伸一▽プロダクション&カスタマー・サービス本部長兼カスタマー・サービス部長（技術本部長）上席常務田尻彬▽SCEJ制作事業室長、執行役員SCEJプレジデント兼業務部長竹野史哉▽SCEJ制作サポート部長兼宣伝制作部長（SCEJプロモーション企画部長兼インフォメーションセンター部長）執行役員SCEJエグゼクティブバイスプレジデント佐伯雅司

開発研究本部ソフトウェア開発部長、川西泉▽プロダクション&カスタマー本部製造部長（資材生産本部製造部長）小滝義彦▽総務人事本部渉外部長（SCEJ企画編成部長）松田裕

［SCEJ］制作部長、杉原直哉▽制作管理部長、桶田浩志▽プロモーション企画部長（宣伝部長）小宮一昭▽インフォメーションセンター部長、町田久美子▽販売推進部門長兼企画営業部長（販売企画部長）佐々木誠義▽販売企画部長（営業部長）佐藤一郎▽営業部長、坂入毅彦▽営業管理部長（マーチャンダイジング推進一部長）中島英一

▼機構改革＝①ネットワーク事業準備室を新設、②プロダクション&カスタマー・サービス部を新設し、資材生産本部製造部と技術本部カスタマー・サービス部から移管、③開発研究部のシステム開発部をネットワーク開発部に改称、④総務人事本部に渉外部を設ける、⑤SCEJで制作事業室、制作サポート部を設け、宣伝部を廃止し宣伝制作部を設け、販売推進部門を新設、販売企画部と営業部を移管、企画営業部と営業管理部を新設

プレイステーション・ドットコム・ジャパン

（4月16日）マーケティング部長、高市計久▽管理部長、SCE専務加藤優

▼機構改革＝マーケティング部、管理部を新設

東京ドーム

（4月1日）兼情報システム部長、常務経営企画室長兼経営企画部長永田孝男▽営業本部マーケティング担当（営業企画担当）取締役興行企画部長土屋誠次▽同本部スポーツ&エンターテインメント事業担当兼東京ドーム部長（遊園地エリア再開発プロジェクトリーダー兼アミューズメント&アスレティック事業担当）取締役神田政登▽遊園地エリア再開発プロジェクトリーダー兼アミューズメント&アスレティック担当（同チームサブリーダー兼流通事業担当兼ショップイン部長）同朝井正昭▽兼秘書室担当、取締役林正之

▼機構改革＝①情報システム室を情報システム部に改称し、経営企画室に編入、②事業推進部を事業企画部に改称

（4月27日）取締役、日新建物社長西山昌国▽退任（取締役）後楽園総合サービス社長生田英樹

（4月28日）取締役（常務）東京ドームホテル社長石田照雄

▼機構改革＝ホテル建設プロジェクトチームを廃止

バンプレスト

（4月1日）常務（取締役）山浦康彦

▼機構改革＝営業推進室を新設

各部門の担当取締役／ゼネラルマネジャー＝AM事業部山浦康彦／熊倉浩司、PZ事業部同／小渕伸司、NBプロジェクト同／香川誠二、マーケティング部田中英利／田中英利、CM事業部同／灘俊宏、品質管理部斎藤晃／斎藤晃、LC事業部同／神田正明、経営企画室前島悠二／前島悠二、総務部同／根本忠正、経理部同／折内光雄

三井グリーンランド

（4月15日）ホテル・ゴルフ事業部長（事務部長兼不動産事業部長）常務長田康浩▽遊園地事業部長（営業部長）取締役江里口俊文▽事務部長兼不動産部長（遊園地事業部長）田畑友三

▼機構改革＝営業部を遊園地事業部に統合

会社合併

㈱センシン（本社千葉市、山田茂雄社長）は、㈱ドキ（本社東京、鈴木基悦社長）を四月一日付で吸収合併した。鈴木氏は営業部長になった。

ASI'00 ASI'00 ASI'00 ASI'00

退慣れの米国市場 賞金付きに打開策

FEC向け大型TVゲーム好調 公衆ネット端末は完成度を増す

ナムコ・アメリカ社の小間で（左から）フランク・コゼンティーノ副社長、ケビン・ヘイズ社長、久恒健嗣執行副社長

カプコン・コインオプ社の小間で（左から）スティーブ・ブラッツピーラー副社長、ウィリアム・ガードナー社長、久保園隆氏

アトラス・ドリーム・エンタテインメント社（ADE）の小間で（左から）アトラスの藤原政治部長、ADE社山本純社長、ポール・スクリブナー氏、アミー・チョイさんらスタッフ

米国春のAM機総合展、ASI（アミューズメント・ショーケース・インターナショナル）00は、三月二十九－三十一日、ラスベガスのコンベンションセンターの一部分を使って開催され、二百十三社（前回は百八十三社）が、六百八十二小間（六百八十四小間）に出展。業務用AM機市場を反映し、展示規模も一段と縮小した。

登録入場したオペレーターなど業者は六・四％増の五千九百二十人（五千五百六十六人）だった。今回はコンベンションセンター内の隣りの会場で、自動販売機関係の展示会NAMAウェスタンエキスポがほぼ同時開催となったことで、相乗効果があった。AM機と自販機の両方扱う業者も結構いるからである。

だがどちらか一方で登録すれば両方入れるというほどの協調関係はない。あった。しかし昨年あったIGBEはキャンセルされ、同じ主催者（GEM社）による「ビンゴワールド」という催しにとどまり、ASIにはほとんど影響を及ぼさなかった。ゲーミング関係は年一回のワールドゲーミングエキスポ（今年は十月）に集中してきている。

いずれも登録はプレス以外すべて有料である。NAMAバッジがあればそのままASIに入場できるが、ASIバッジではNAMAに入場できず、改めてNAMAの登録手続きをする必要がある。

自販機の中身商品を見本として来場者に提供するからというのが理由だ。

もうひとつゲーミング関係の催しが隣りのラスベガスヒルトンホテルで

ショー統合の夢

米国の業務用AM機展は、登録入場者が一万人以上だった十数年前の勢いをすでに失っている。それにもかかわらず、昔からのAMOAエキスポ、後に発足したASI（八六－九六年はACME）とFEC向けファンエキスポと、三つもあっていずれも小規模になったままである。しかも秋に開かれる遊園地関係のIAAPAショーが年ごとに巨大化していき、格差が広がりすぎた。

AMOAエキスポは全米オペレーター協会のAMOAが主催し、ASIはメーカー／ディストリビューター協会のAAMAが主催しており、それぞれ相手の展示会に協力している。またリード社主催のファンエキスポは昨年初めてAMOAと並行開催を実現、今年も継続する。どちらかのバッジがあれば入場できるという協力関係だ。これらは展示会をなんとか維持していくための協力関係であるが、抜本的な打開策に至っていない。

IAAPAショーに対抗できるほどの展示会として、AMOAエキスポとファンエキスポ、そしてASIが春開催として統合できればよいが、交渉は続けられているもののまだ実現するに至っていない。ボブ・フェイ氏がAAMA専務を退任するというのも、こうした業界内の話し合いがなかなか結実しないことが理由のひとつになっているのかも知れない。つまり米国業務用AM機の業界はそれほど行き詰っているのである。

伝統的な米国のフリッパーは、昨年ウィリアムズ社が、バリーブランドを含めて生産を終え、メーカーはスターン社だけになった。またTVゲー

ミッドウェー社「ガントレット・ダークレガシー」（上）、コナミAM・オブ・アメリカ社「シンプソンズ・ボウリング」を盛り上げるキャラクターたち

インクレディブル・テクノロジー社（IT）ブースで披露された新作「ゴールデンティー・フォー」。2日目にはトーナメントも実施された

ミッドウェー社ブースの一部から。ゴルフゲーム機「スキンズゲーム」も新製品に数えられる

ASI'00 ASI'00 ASI'00 ASI'00

後懸

ム開発で先駆者だったアタリゲームズ社は、ミッドウェー社の開発子会社になり、アタリブランドもなくなった。

米国市場に進出していった日本のメーカーは、数年前まで多かったが、年ごとに減っていった。世界最大の市場とされる米国でのビジネスに当初は意欲的だったが、いつの間にか撤退したというメーカーも多いのだ。

ASIでは初日の夜、バッジを持っている人なら入場無料の「オペレーター・カクテルパーティー」がヒルトンホテルの大きな会場で開かれた。費用は主な出展メーカーが出し合い、オペレーターを招待するもので、毎年開かれている。

日本のショーパーティーのような高いパーティー券方式とはまったく違う。パーティーの主催者でもないのに挨拶を長々とする日本のショーパーティーとも異なる。今年は昨年より多く約千人ほどが集まったが、AM業界にいて良かったとする業者が各地から集まる、ざっくばらんなパーティーだ。だがJAMMA関係者は来ていない。

少ない新ゲーム

ASIの出展内容は、TVゲーム機、その他のアーケードゲーム機、ジュークボックスなどのほかVRゲーム機、シミュレーター、硬貨作動式ネット端末機などかなり広い範囲のAM機をカバーしている。うちTVゲーム機は、英国ATEIや日本のAOUエキスポで先に披露されているものが多いので、日本から訪れた人にとっては新作はきわめて少ない。

米国ミッドウェーゲームズ社は、「ガントレット・ダークレガシー」、「クルージン・エキゾティカ」、「ラッシュ2049トーナメントエディション」、「タッチマスター8000」など披露した。うち「ガントレット」、「ラッシュ」は旧アタリゲームズ社の開発に属する。カウンタートップ（卓上式）では「タッチマスター」シリーズのほか、「インフィニティ」を充実させている。

同社製品はよく売れているが、それでも業績はよくないとされる。家庭用はアップダウンが激しく、業務用のほうが安定しているのに、伸び悩んでいる。

米国のメーカーでは他に、懸賞金付きトーナメント方式で業績を伸ばしてきたIT社（インクレディブル・テクノロジー）が、新作「ゴールデンティー・フォー」など紹介。メリット社が卓上式「メガタッチ」シリーズの新作を紹介したのにとどまった。

ウィンドウズPCを業務用に応用する試みは終ったが、カンタム3D社が「ウルトラケード」を出品、注目された。過去のゲームの許諾ソフトをいくつも内蔵、プレイヤーが選択するもので、低価格でオペレートできるのが特徴。新ゲーム向きではない。

日本のメーカー

日本製品ではセガUSA社が、スピードレースゲーム「NASCAR」（仮称）を披露。「スターウォーズ・レーサー」、「18ホイーラー」などを紹介した。

ナムコ・アメリカ社は「ワールドキックス」、「クライシスゾーン」、スペインのガエルコ社製「フットボールパワー」など紹介した。

カプコンは「マーヴルVSカプコン2」、「ダイマホー」（グレート魔法大作戦）など出品した。

コナミは「シンプソンズ・ボウリング」を披露したほか、「エンフォーサー」（ガンマニア）、「サイレントスコープ2・ダークシルエット」（国によってフェイタルジャッジメントとなる）、「パンチマニア」（北斗の拳）と各種音楽ゲームを出品。うち「サイレントスコープ2」はすでに欧米で出荷されている。

サミーUSA社は、米国で開発したガンゲーム機「ディアハンティング」を出品、好評だった。バーなどのシングルロケ用で、キット販売する。

TVゲーム機を出品した日系メーカーはこれだけしかない。SNKの米国子会社は家庭用を担当することになり、今回から出展しない（代理店が出展する可能性はある）。なお韓国の業者がいくつかTVゲームを出品していたが、ほとんど話題にもなっていない。

TVゲーム機以外ではアトラス・ドリーム・エンタテインメント社が写真シール機など出品した。うち人気キャラクター「ピカチュウ」のフレームを採用した「プリント倶楽部2」は、かなり出荷したとされる。

写真シール機は、メール機能を持つペイテック社「フォトザップ」などいくつか出品された。またカメラ付きネット端末機「ビデオネット」は、一段と洗練され、NET

セガUSA社の小間で（左から）上原武執行副社長、アラン・ストーン社長、セガ社の鈴木久司副社長、セガUSA社のハウェル・アイビーCOO代理

サミーUSA社の小間で（左から）サミーUSA社のリック・ロカティー副社長、イタリアSAPARのロレンツォ・ムシッコ会長、テクノプレイ社のエマニエラ・ボルタさん、マリオ・ザッカリア社長、サミーUSA社の鈴木義治社長

コナミ・アミューズメント・オブ・アメリカ社の小間でマイケル・ルドウィッツ社長

コナミAM・オブ・アメリカ社のガンゲーム機「サイレントスコープ2・ダークシルエット」はすでに出荷済み。日本ではこれから

セガ社の新作CGカーレースゲーム「NASCAR」（仮称）は、試作機の状態での出品で、NASCARはストック・カー・オートレーシング全米協会の略

サミーUSA社の新作「ディアハンティング」をスタッフが試めしているようす。狩猟地と銃の種類を選び、シカを狙うという、だれもが満足するゲーム

ASI'00　ASI'00　ASI'00　ASI'00

社から紹介された。これは公衆電話のようにメール送信ができ、ゲームも内蔵しているもので、普及するかも知れない。

リデムプション

リデムプションゲームとしてのTVゲームもある。アーケードプラネット社（旧レーザートロン社）のビデオ・リデムプション・システム（VRS）がそうで、ボウリングや野球ゲームやパズルゲームなどを用意している。子ども向けにVRSジュニアという、より簡単で小型のものもある。

またイノベイティブ・コンセプト・イン・エンタテイメント社（ICE）は、恐竜のレースをテーマにした「ディノダッシュ」を披露したが、VRSジュニアのコンセプトをもっと鮮明に打ち出したものと言える。

リデムプションゲームというのは、もともとゲームとしてたいしたものでないので、当たりが出たりするとチケットが払い出される。ゲーム場ではチケットをまとめてカウンターに出すと景品と交換してくれる、というシステムだ。日本の昔のパチンコ営業と似ている。

ベイテック社、ベンチマーク社、コースタルAM社、ICE社、スキーボール社、スマート社などはリデムプションゲームをメインにしている。この分野は十年ほど前にブームになったが、最近は下火になっている。ゲーム自体が単純で飽きられてしまうからだ。

直接景品を払い出すプライズゲームは、クレーンゲームなどいぜん多くある。この分野でヒットしているのはサミーUSA社の「スポーツアリーナ」シリーズで、次々と新作を放っている。これに追随しようというのがオーストラリアのLAI社で「タイムバスター」など出品した。

リデムプションでもなく、景品も関係ない純粋なアーケードゲーム機として、試作品「シャープ＆シューティング」また は「クロスボウ」が出品された。スコープを見ながら洋弓を発射するエレメカガンゲーム機で、痕跡の残るバレートシールが出てくる。昔からあるタイプだが、最近ではめっきり少なくなった。

VRゲーム機の試みはいぜん盛んで、製品化したイルージョン社「ジャンプゾーン」、グローバルVR社「VRボルテック」などいくつか出展した。個室式のトリオテック社「サイバーポット」、クレーン式のLGMデバイス社「タンゴ」、韓国マドーワ社の乗馬機「マドリ」などシミュレーターもけっこう出品された。

日本の音楽ゲームに近いものに、デベッカ社の個室式ドラム演奏「ドラムスケープ」などがある。ジュークボックス分野はCDジューク、DVDジュークのほか、ネットで音楽配信するものが増えている。

ゲーム場と免許

米国のゲーム場はアーケードと呼ばれるが、商店の集まる小さなショッピングセンターや、デパートなどが集まるショッピングモールに多い。ビジネスライセンス（営業免許）が必要だが、これは市の企画部が担当するもので、レストラン、物販店、理美容店などでも必要になる。免許申請すると、営業所の近くの住民に意見を求め、反対意見があれば申請者が出向いて説明しなければならない——というシステムで、住民本位である。もちろん日本の風俗営業の許可制度とはまったく性格が異なる。

一ヵ所で三台以下ならビジネスライセンスは必要ではない。これをシングルロケという。

一方、全米でゲーミング機の設置営業は禁止されており、ラスベガスなど特定の地域で、カジノ経営のライセンスを取得した場合だけ例外的にゲーミングが許されている。また人口の少ない地域では振興策として、TVポーカーなどのビデオラッタリー（VL）機が許されている場合がある。しかし一般に、米国ではゲーミング機の扱いは大変厳しい。

だがペイアウトやクレジットベットのないTVゲームはどうなるのか、という疑問がある。メリット社の「メガタッチ」シリーズは、バーなどのシングルロケ用に開発され、ポーカーに勝つごとに女性または男性が衣服を脱いでいく、という際どいゲームやミニゲームを搭載したもの。この分野では先駆者で、オーストリアのフォトプレイ社「マスターズ」やミッドウェー社「タッチマスター」より早かった。グラス片手に、もう一方の手でタッチスクリーンに触れる卓上型だが、ひとつひとつのゲームはたいしたことがない。

AAMAは毎年ASIに伴い、その年のメーカー「マニュファクチュアラー・オブ・ザ・イヤー」を選んで表彰するが、九八年、九九年と二年連続して表彰されたのはメリット社だった。ディストリビューター・オブ・ザ・イヤーも同様に表彰されるが、仲間同士の馴れ合いのようなものになっている。製品についてのアワード（賞）も同様で、どうでもよくなっているという状態だ。

今年はメーカーとしてコナミAMオブ・アメリカ社が、ディストリビューターとしてクリープランドコイン社が表彰された。結構なことではあるが、それ以上の意味は持っていない。

ＡＳＩ2000会場で（左から）ラスベガスのオペレーター会社パラセイズ社のレオン・コーショワ氏、フィルモアの森田登志喜社長、サンディエゴのスプラッシュトイズ社ガディ・ホフマン氏

ベイテック社ネット端末「フォトザップ」

ＩＣＥ社の子ども向け「ディノダッシュ」

スターンピンボール社の小間で、新作フリッパー「ストライカー・イクストリーム」を展示しているようす。一定得点以上でＴシャツが貰えるのがうれしい

個室でＣＤ音楽に沿ってドラムを叩くというデベッカ社「ドラムスケープ」。以前からこの分野で製品化しているが、新作はコンパクトで、操作性が良くなった

昨年まで２年連続してマニュファクチュアラー・オブ・ザ・イヤーを受賞したメリット社の小間。相変らずの卓上式「メガタッチ」シリーズである

アーケードプラネット社（旧レーザートロン社）の小間で、「ビデオ・リデムプション・システム」（ＶＲＳ）を並べたところ

海外ニュース

INTERNATIONAL AMUSEMENT NEWS

台湾で2月施行

電子遊戯場業管理条例

ゲーム機区分など不明だが、法整備にめど

台湾の遊技場経営に関する「電子遊戯場業管理条例」が二月三日公布され、同日施行になった。この法律は経済部（日本の通産省に担当する）が法案を台湾立法院に提出していたもので、一月二十日に可決成立していた。

台湾ではかつて教育部（文部省）が担当していたが、長年ギャンブル遊技と無許可営業がはびこり、そのため九六年四月、当時の陳水扁台北市長が汚職摘発とともに違法遊技場の一斉摘発に乗り出すに至った。その結果、一部の遊技場を除いてほとんどすべての遊技場が閉鎖に追い込まれた。

遊技場経営の許可制を正常化させるため、担当は経済部に移された。経済部は遊技場をＦＥＣ、成人用遊技場、パチンコ遊技場に区分し、営業時間など規制する遊技場規則をまとめ、九七年九月には「遊技場営業管理条例」案を発表した。この法案は立法院の委員会で二年以上かけて審議され、やっと可決された。

新法では遊技機を、①教育的なもの、②パチンコ、③その他の遊技機に分類。遊技場は①だけを設置、十八歳未満の者が入場できるⒶ一般遊技場と、入場できないⒷ規制遊技場の二つに区分した。これらの遊技場は、学校などから五十メートル以内に開設できないなどの制限があり、その上で許可制とした。遊技場で景品の提供は許されるが、Ⓐは千台湾ドル以下、Ⓑは二千台湾ドル以下と定め、景品に有価証券、現金は含まれないこと、景品の買い取り行為はできないことを定めた。

営業者の順守事項として、Ⓐでは学校の時間帯と午後十時以降に十五歳以下の年少者を入場させてはならないことなど定めた。無許可営業など法令違反について罰則を定めた。

新法の内容は、日本の風営法とよく似ているが、遊技場営業だけを扱っている点など異なる。日本の「八号営業」（ゲームセンター等）に該当するのは、Ⓐの一般遊技場とⒷの規制遊技場の両方ということになる。

遊技機の三分類については、その基準を政府機関で定めるとなっており、その規定を見なければ分からない。メーカー、輸入業者は製造、輸入するに際して政府に許可申請することも定められている。許可された遊技機には、三分類のいずれに該当するかを示すラベルが貼付される。キディライドは規制対象外。

近くの国ではあるが法制度が日本と異なることから本当のところは分からない。しかし、ゲーム機や遊技機の性質をよく研究しているようで、拙速に立法化し大きな矛盾を抱えたままの日本の風営法と比べると、優れている点もあるようだ。日本のオペレーターや、その団体にとって台湾のこの新法は、研究する価値があると見られる。

台湾の遊技機展、ＧＴＩ・ＴＡＭＡエキスポ00（八月十七－二十日、台北市）を機に台湾を訪れるのもいいだろう。

GTI TAMA Expo 2000

ケンタッキー事件で

遺族の訴え却下

ＴＶゲーム規制の動きも

米国ケンタッキー州パデューカの高校で十四歳の少年が三人の女子高生を銃乱射によって射殺した事件に関連して、遺族が娯楽業者に対し損害賠償を求めた訴訟で、連邦地裁は四月七日、訴えを却下した。遺族側は控訴するとしている。

九七年十二月に起こったこの銃乱射事件で被害者の遺族は九九年四月、三千三百万ドルの損害賠償を求める訴訟を起こした。訴えられたのは映画関係五社、インターネットのポルノサイト二社、そしてＳＣＥ、任天堂、セガ社などのＴＶゲーム関係二十三社。遺族側はこれらが関わる映画、ポルノサイト、ＴＶゲームが銃乱射を引き起こす原因になったと主張した。

連邦地裁のジョンストン判事は、ＴＶゲームメーカーは犯人の行為を想定できないし、またＰＬ法の対象にもなっていないとし、「事件自体は悲惨であるが、だからと言って合理的な説明を必要としないわけにはいかない」と述べ、原告の訴えを退けた。

ＴＶゲームをプレイすることによって、ゲーム内の暴力行為を現実にも起こさせる可能性があると、メーカーは警告すべきだった――というのが法廷での遺族側の主張だった。

この事件以外に、九九年四月にはコロラド州リトルトン郊外のコロンバイン高校で二人の生徒が銃を乱射し、犯人を含む十五人が死亡する事件があり、銃規制の運動が高まっている。そして、原因になりそうなものとしてＴＶゲームも規制すべきだという声が強まってきた。

暴力的な内容のＴＶゲーム（家庭用も含む）を規制する立法化の動きは現在、ニューヨーク州など六つの州で審議中だ。業務用の業者団体はレイティングシステムを盾にこれらの規制の動きに対抗しているが、成功するかどうかは分からない。

セガネット本格化

9月から有料制

セガ・ドットコムを設立へ

日本での家庭用「ＤＣ」ネット接続サービスが五月から有料で本格化するのに伴い、米国でも九月から本格化することになった。四月四日、セガ・オブ・アメリカ社が発表した。日本ではイサオネットとなっているが、米国では「セガネット」がプロバイダーとして中心的役割を果たす。

「セガネット」は今年九月に本格開始となり、月額接続料は二十一・九五ドルと設定される。ただし二年分の接続料を払うと、「ＤＣ」本体と同額を払い戻すことで、「セガネット」への囲い込みを進める。

例えば「ＤＣ」をすでに持っている場合、二百ドルの小切手と無料のキーボードが提供される。持っていない場合は「ＤＣ」をいったん買った上で特典を受ける。パソコンユーザーの場合は「ＤＣ」とキーボードが無料で提供される。

今秋「クェイクⅢアリーナ」、「セガスポーツＮＦＬ　２Ｋ１」、「ファンタジースター・オンライン」、「セガスポーツＮＢＡ　２Ｋ１」など十－十二タイトルのネットゲームを、セガ社は出荷する予定。このためユーザーの「セガネット」への加入が促進される。

これらをもとにセガ・オブ・アメリカ社は、新会社セガ・ドット・コム社を今秋、米国で設立する。これはネットシステムである「セガネット」を基軸にするもので、ネットサービスをすべてカバーするもよう。

米国ではパソコンユーザーによるネット対戦ゲームが盛んで、その市場に「ＤＣ」、「セガネット」と新作ネットゲームを組み合わせて参入し、業績を伸ばすというのがセガ社の米国での戦略となっている。

英国ノバ社から

牛との力試し機

ギャラリー受けを狙う

英国ノバ・プロダクションズ社（ランカシャー州コパル）の新作ゲーム機は、力試し機「ロデオランブル」で、大きな雄牛の角を両手で倒すべく回わすと勝つ、という単純なゲームだが、角だけで倒してしまうほどの力が必要になる。

牛は五百ポンド、千ポンド、千五百ポンド、二千ポンドのそれぞれ重量級が用意されており、制限タイム以内に倒さねばならない。なぎ倒すとランプが付いていくので、近くのだれもが分かる。音響効果もあり、大勢の見物客とともに楽しめる。結果はプリントされて出てくる。二台あればリンクすることもできる。

ＦＥＣなど家族連れの客が来るところではいいかも知れない。なおノバ社は、通電ホラーマシン「ショッカー」によって欧米で知られるようになった。ドイツのガーゼルマングループのノバ社とは無関係。

Nova Production's “Rodeo Rumble”

International Trade Show

Show	Date
TiLE'00 (London, UK)	May. 9-11
E3 (Los Angeles, U.S.A.)	May. 11-13
AALARA'00 (Gold Coast, Queensland, Australia)	May. 22-25
China Amusement Expo'00 (Beijing, China)	June 28-July 1
Asian Amusement Expo'00 (Hong Kong)	July. 12-14
Salex'00 (Sao Paolo, Brazil)	July. 20-22
Exime'00 (Mexico City, Mexico)	Aug. 2-3
TAMA-GTI Expo (Taipei, Taiwan)	Aug. 17-20
AMOA Expo'00 (Las Vegas, U.S.A.)	Sept.21-23
Fun Expo'00 (Las Vegas, U.S.A.)	Sept.21-23
JAMMA Show (Tokyo, Japan)	Sept.21-23
ILIW (Birmingham, UK)	Sept.26-28
Park Show Int'l (Rimini, Italy)	Oct. 18-20
World Gaming Expo'00 (Las Vegas, U.S.A.)	Oct. 18-20
Enada'00 (Rome, Italy)	Oct. 12-15
IAAPA 2000 (Atlanta, U.S.A.)	Nov. 15-18
Forainexpo'00 (Paris, France)	Dec. 6-8
2001	
IMA'01 (Nuremberg, Germany)	Jan. 17-19
ATEI & ICE (London, UK)	Jan. 23-25

サハラの垂直コースターがオープン

米国ラスベガスのサハラカジノホテルに、プリミアライド社製ＬＩＭローラーコースター「スピード・ザ・ライド」が完成、四月二十八日に営業運転を開始した。

テーマレストラン「ＮＡＳＣＡＲカフェ」に付属するもので、ホテル内から発車。三十四メートルのトンネルを潜って、いきなり垂直に六十七メートルまで登り詰めるというもの。途中にループがある。当初九九年中に完成する予定だったが、このほどやっと完成した。

話題のマシン

“達人ゲーム”シリーズ第1弾

中華鍋を振って

ナムコのプライズ機「料理の達人」

㈱ナムコ（本社東京、中村雅哉社長）から、プライズゲーム機「料理の達人」が四月中旬発売となった。

これは中華鍋で炒めものを作るのをモチーフとしたゲーム。コンロの上に置かれた中華鍋の柄を持って操作する。

中華鍋は透明の半球ドームがかぶせてあり、内部の手前にリングが取り付けられ、鍋の中には数個のボールが入っている。プレイヤーは炒めものの要領で鍋を回すように振りながら、ボールをジャンプさせてリングの中を通過させていく。

リングにはセンサーが内蔵してあり、ボールが通過するとリングのランプが点滅し盤面に得点が表示される。制限時間内に一定得点以上を獲得すると、左側ボックス内に吊るされた景品が払い出される。同機を“達人ゲーム”（達ゲー）第一弾として、今後シリーズ化していく予定。一人用。価格七十三万五千円。

料理の達人

TV麻雀「ホットギミック」

探偵物語を追加

彩京の4作目「フォーエバー」

㈱彩京（本社東京、藤本光三社長）から、TV麻雀ゲーム機「対戦ホットギミック・フォーエバー」が四月下旬発売となった。

これは“ホットギミック”シリーズ四作目となるバージョンアップ版。

一人用に新ストーリーモード「麻雀探偵物語」が追加された。探偵が難事件を麻雀の対局で解決していくもので、一般公募による約二十人のコスプレモデルが実写撮り込みで登場し、いろいろな演技シーンが映し出されるストーリーを展開していく。選択した主人公キャラによりストーリー分岐が異なるマルチエンディングを採用。

このほかアニメギャルに新キャラを加えた一人用「お仕置き編」と二人用同時対戦モードがある。一つの基板で二台の通信対戦および個別の一人プレイができる。基板OP価格十八万八千円。

対戦ホットギミック・フォーエバー

“スマートキッズ”第7弾

UFOの穴狙う

ユウビス「UFOパニック」

㈱ユウビス（本社大阪、川楠俊太郎社長）から、プライズゲーム機「UFOパニック」が三月下旬発売となった。

これはSC向けスマートボールゲーム機「スマートキッズ」第七弾。スタート時に十四個のボールが用意されるが、ホールに入るごとに七個追加されるとともに得点が上がる。

十点で景品（七十五ミリカプセルまたはキャンディーの二種類のベンダー内蔵）が払い出される。十点に達しない時はボールがなくなるまでプレイできる。ゲーム数と料金は四段階の設定可能。OP価格三十九万八千円。

UFOパニック

オープンカーで

ホープ「マジカルドライブ」

㈱ホープ（本社工場川崎市、小野定良社長）から、定置型乗物機「マジカルドライブ」が三月下旬発売となった。

これは黄色いオープンカーの後部に“ハローキティ”を乗せたデザインで、三つのボタンで擬音や音声が出る。

カプコンとの共同開発機で、オープンカーはカプコンのオリジナルデザイン、サンリオキャラ“キティ”はカプコンを通じて使用許諾を得たもの。

キャラカードをおまけとして払い出す。動きはローリング。一人乗りでOP価格六十八万円。

マジカルドライブ

「すーぱーてれびでんわ」

“アンパンマン”

バンプレストからシリーズ3作目

㈱バンプレスト（本社千葉県松戸市、伍賀槌太社長）から、アーケード機「すーぱーてれびでんわ・アンパンマン」が三月下旬発売となった。

これはシリーズ三作目で“アンパンマン”のキャラを使用。備え付けの電話の受話器で音声を聞きながら、TV画面でのアニメストーリー、簡単なゲームやクイズを楽しむ。操作は電話と同じ番号ボタンのうち1～3を使用。終了後ミニカプセル景品を払い出す。OP価格三十九万八千円。

すーぱーてれびでんわ・アンパンマン

話題のマシン

カトウのシリーズ6作目

コンパクト型で

「ファンシーリフターデミ」

㈱カトウ製作所（本社東京、加藤栄子社長）製プライズマシン「ファンシーリフターデミ」が、ナムコから四月上旬発売となった。

これは“ファンシー”シリーズ六作目で、シリーズの中で最もコンパクトなキャビネットになった。その分、景品を乗せるバケットのサイズも少し小さくなり、一九〇×一八七×二二〇ミリ以内の景品に対応している。

遊び方は同じで、六つのバケットから一つを選び、ルーレットで止めたプラス、マイナスの数字により、バケットを向こう側へ五段階傾けると、そのバケットの景品が落下し払い出される。バケットの位置を示すインジケーター付き。各バケットごとにペイアウト率調整可能。OP価格五十八万五千円。

ファンシーリフターデミ

「ナオミ」によるTVクイズゲーム

石集め封印解く

セガ社「クイズああっ女神さまっ」基板

㈱セガ・エンタープライゼス（本社東京、入交昭一郎社長）から、「ナオミ」によるTVクイズゲーム「ああっ女神さまっ・闘う翼とともに」が五月下旬発売となる。

これは講談社の協力により月刊アフタヌーンに連載中の漫画「ああっ女神さまっ」をモチーフにしたもの。同漫画の原作者は「サクラ大戦」キャラをデザインした藤島康介で、同クイズゲームのみに登場するオリジナルキャラも担当した。

主人公（プレイヤー）が通う大学が魔族に封印されたため、校内（マップ）を歩いていろいろな女神と会い、女神が出すクイズに答え助言を得ながら封印を解く“魔法石”を集めていくというストーリーで、メインキャラとマップはCG画像。三ステージ構成で各ステージ七－十二回出題される。クイズは四択式で四ボタンまたはレバーにも対応。五千問を内蔵。途中でタイマーをスローにしたり、お手つきなし、ジャンル選択などのアイテムも取得できる。

基板キット販売で標準価格十六万円。

クイズああっ女神さまっ

自動回収機能付き両替機

データの集計も

旭精工「AC－2200T」

旭精工㈱（本社東京、安部寛社長）から、両替機「AC－2200T」が昨年十月以降発売となっている。

これはタイマー式自動回収機能を搭載しており、閉店の貸し出し終了時刻をセットしておけば、その時刻に両替終了のサインを表示した後、釣り銭の回収や集計などが自動的に行なわれ、作業を省力化することができるのが特徴。

データとして売上額や各ホッパーの金種別受け入れ枚数と払い出し枚数などを記憶、バックアップされており液晶表示で確認できる。プリンターに接続すればプリントアウトする。百、五百円硬貨、千円紙幣に対応し十－五百円硬貨を払い出す（選択可能）。定価八十六万円。

AC－2200T

「ギターフリークス」に

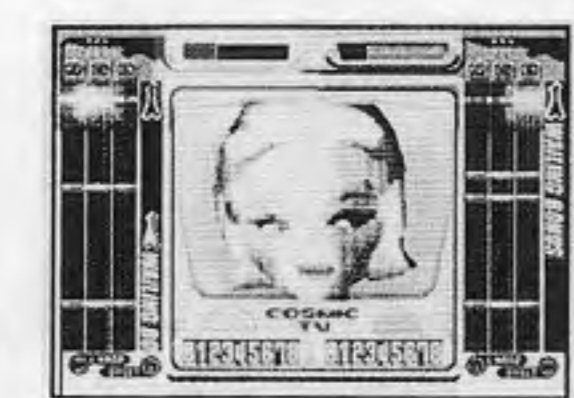
ベース演奏追加

コナミの「サードミックス」

コナミ㈱（本社東京、上月景正社長）から、TVギターシミュレーションゲーム機「ギターフリークス・サードミックス」が三月中旬発売となった。

これはベース演奏モードなどを追加したバージョンアップ版。新曲は五〇－七〇年代にヒットしたギター楽曲を中心にオリジナル曲など十九曲を追加し、計約六十曲を収録している。

うち新曲がベースパート演奏も選択でき、二人同時プレイではベースとリードギターのセッションプレイが楽しめる。

このほかボーナストラックモードを追加。これは三曲連続演奏のメドレーと一曲フル演奏のロングバージョンのいずれかを選択プレイするもの。

「PS」版とのリンク機能、PS用コントローラーも使える差し込み口、画面指示が逆になる左利きモードなどは前作を継承。「ドラムマニア・セカンドミックス」とのセッションプレイも可能。

価格百二十四万円、前作からの改造キット三十一万八千円。

ギターフリークス 3rd MIX

MAY 15

Game Machine's Best Hit Games 25

■TVゲーム機──ソフトウェア (VIDEO GAME SOFTWARE)

順位	前回	機種名（メーカー名） MODEL (MANUFACTURER)	評価(RATING)
1	1	マーヴル VS カプコン 2（カプコン） Marvel vs. Capcom 2 (Capcom)	7.44
2	2	パワースマッシュ（セガ社ナオミ） Virtua Tennis (Sega)	6.46
3	4	バーチャストライカー 2 バージョン2000（セガ社ナオミ） Virtua Striker 2 ver.2000 (Sega)	6.32
4	5	ミスタードリラー（ナムコ） Mr. Driller (Namco)	6.19
5	3	メタルスラッグ 3（SNKネオジオ） Metal Slug 3 (SNK)	6.18
6	8	鉄拳タッグトーナメント（ナムコ） Tekken Tag Tournament (Namco)	5.67
7	7	バーチャNBA（セガ社ナオミ） Virtua NBA (Sega)	5.58
8	13	サイヴァリア（サクセス／タイトー） Psyvariar (Success/Taito)	5.47
9	6	スーパーワールドスタジアム 2000（ナムコ） Super World Stadium 2000 (Namco)	5.18
10	17	対戦ホットギミック 3（彩京） Mahjong Hot Gimmick 3* (Psikyo)	5.13
11	11	デッド・オア・アライブ 2 ミレニアム（テクモ） Dead or Alive 2 Millenium (Tecmo)	4.95
12	9	バーチャストライカー 2 バージョン99（セガ社） Virtua Striker 2 ver.99 (Sega)	4.89
13	16	対戦ホットギミック 快楽天（彩京） Mahjong Hot Gimmick"Kairakuten"* (Psikyo)	4.86
14	12	ダイナマイトベースボール 99（セガ社ナオミ） Dynamite Baseball 99 (Sega)	4.80
15	18	クレイジータクシー（セガ社ナオミ） Crazy Taxi (Sega)	4.67
16	10	ハイパービシバシチャンプ（コナミ） Hyper Bishi Bashi Champ (Konami)	4.60
17	22	ストリートファイター Ⅲサードストライク（カプコン） Street Fighter Ⅲ 3rd Strike (Capcom)	4.56
18	32	上海 Ⅲ（サン電子／タイトー） Shanghai Ⅲ (Sun)	4.50
19	23	アクアラッシュ（ナムコ） Aqua Rush (Namco)	4.47
20	31	スパイクアウト・ファイナルエディション（セガ社） Spike Out Final Edition (Sega)	4.42
21	29	上海・万里の長城（サン電子／テクモ） Shanghai-The Great Wall (Sun)	4.34
22	39	アイドル雀士スーチーパイ Ⅲ（ジャレコ／セガ社NAOMI） Mahjong Soo-Chi-Pai Ⅲ* (Jaleco)	4.33
23	20	餓狼 − マーク・オブ・ザ・ウルブズ（SNKネオジオ） Garou - Mark of The Wolves (SNK)	4.31
24	30	E雀さくら荘（セイブ開発） E Jong Sakuraso* (Seibu)	4.28
25	26	ファイナルロマンス R（ビデオシステム／ビスコ） Mahjong Final Romance R* (Video System)	4.27

*The Traditional Japanese Games or Japanese Quiz Game, etc

■完成品タイプのTVゲーム機 (DEDICATED VIDEOS)

順位	前回	機種名（メーカー名） MODEL (MANUFACTURER)	評価(RATING)
1	2	ダービーオーナーズクラブ（セガ社） Derby Owners Club (Sega)	8.73
2	3	ゴルゴ13（ナムコ） Sniper 13 (Namco)	8.18
3	4	サンバDEアミーゴ（セガ社） Samba DE Amigo (Sega)	7.96
4	1	ワールドキックス（SD／DX）(ナムコ) World Kicks (SD/DX) (Namco)	7.73
5	5	ザ・タイピング・オブ・ザ・デッド（セガ社） The Typing of The Dead (Sega)	7.67
6	−	ビートマニア・クラブミックス（コナミ） Beatmania [Hip Hop Mania] Club Mix (Konami)	7.20
7	19	キーボードマニア（コナミ） Keyboard Mania (Konami)	7.13
8	6	18ホイーラー（セガ社） Eighteen Wheeler (Sega)	6.89
9	−	ポップンミュージック 4（コナミ） Pop'n Music 4 (Konami)	6.80
10	14	バトルギア（タイトー） Battle Gear (Taito)	6.38
11	7	ダンスダンスレボリューション・サードミックス（コナミ） Dance Dance Revolution [Dancing Stage] 3rd Mix (Konami)	6.26
12	9	ミリオンヒッツ（ナムコ） Million Hits (Namco)	6.22
13	12	クライシスゾーン（SD／DX）(ナムコ) Crisis Zone (SD/DX) (Namco)	6.18
14	11	タイムクライシス 2（SD／DX／S）（ナムコ） Time Crisis 2 (SD/DX/S) (Namco)	6.16
15	16	ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド 2（DX／UP)(セガ社) The House of The Dead 2 (DX/UP) (Sega)	6.01
16	20	スリルドライブ（2P／SD／DX)(コナミ) Thrill Drive (2P/SD/DX) (Konami)	6.00
17	8	タッチ・デ・ウノー／ 2（セガ社） Touch de Uno／ 2 (Sega)	5.86
18	10	ドラムマニア（コナミ） Drum Mania (Konami)	5.83

■その他アーケードゲーム機 (OTHER ARCADE GAMES)

順位	前回	機種名（メーカー名） MODEL (MANUFACTURER)	評価(RATING)
1	−	パンチマニア北斗の拳（コナミ） Punch Mania (Konami)	8.60
2	1	フォト&シール・キララ（メイクソフトウェア） Photo & Seal Kilala (Make Software)	8.08
3	2	ピュアショット（オムロン） Pure Shot (Omron)	8.00
4	3	ストリートスナップ（トーワジャパン） Street Snap (Towa Japan)	7.09
5	6	透明マジック（オムロン） Transparent Magic (Omron)	6.00
6	5	スーパープリクラ21（アトラス） Super Pricla 21 (Atlus)	5.50
7	15	アートマジック（オムロン） Art Magic (Omron)	5.38

評価 (RATING)　調査ロケーションの設置機種を売上げと人気度から見たランク付けで、各オペレーターの判断によるデータを集計、その平均値を示したもの。数字の意味は10：これ以上ない爆発的な人気と売上げ、9：すばらしい人気と売上げ、8：大変いい人気と売上げ、7：いい人気と売上げ、6：まあいい人気と売上げ、5：平均的なもの、4：平均以下（以下省略）

まるちかめらあいず MULTI CAMERA EYES No.355

Ludus Tonalis〈4〉

有田佐市

「絶対に聴こえないということはないのだが」

「しかしね。あれで聴こえるといわれてもね」

「あの人の家までの間の四軒の家の人たちはみなピアノの音が聴こえなくなってよかったとお礼を言われているのだからさ」

「常識ではそうだけどね」

ピアノの騒音の問題のためにすくなからぬ資金を投じて家屋を新築した友人は困りはててしまった。

その後数度その友人と会ったが、私にもなんらこれといった解決策はうかんでこない。

「お婆さんの方は全然ピアノの音など聴こえないと話しているのだけどね」

「あの人は耳栓をしてもピアノの音が聴こえるそうだ」

私たち小市民にとって良いことはなかなか続けて起きないが、悪いことは更に悪い状況をもたらしがちなものである。

そうこうするうちに友人の会社で商品を配送している社員が車の後部の両開きの扉を開けたところへ、自転車でやってきた人がぶつかる。その人は失明をしてしまうという事件がおきた。

アメリカの保険会社に加入していて、保険金を申請するけど全然相手にしてくれない。

一方で、失明した人の地域の人たちが団体で毎夜友人の家におしかけてきては怒号をとばせる。

友人は疲れはててノイローゼ気味になっていた。

近所の人にとっても、とてもとてもピアノの音どころではない大騒音である。

結局友人はアメリカの本社へ直接交渉のために乗りこむことになる。それも数度にもわたって。

小柄ではあるがタンクのようにころころと太っていた友人が、この件が落着した際には蚊とんぼのように痩せ細ってしまっていた。

その後この友人一家はコートダジュールに、仲間の話によれば城を買ったということだが、城でないのにしても城のような大豪邸を手に入れて、そこへ移ってしまった。

音については庭で銃を撃っても隣にまでは全然音が達しないとか、冬になると何時も遊びに来いと便りがきていたが、そのうち途絶えてしまった。多分今ではむこうの生活にすっかり馴染んでしまい、いちいちその物珍らしさを誰かに話したいということもないようになってしまったのに違いない。

友人の騒音の問題の頃には、確かに困ったことではあるけれど、一応対岸の火事のような感じもしていた。

しかしその直後、私の一家はおもいがけず公社の分譲マンションの抽籤が当って、マンションに入居することになる。

覚悟はしていたが、引越しに際して、本の始末に音をあげてしまう。

結局古書店の人が二人、三日がかりでようやく本の箱詰が終る。

本の箱のトラックへの積みこみ、積み下しの作業には高校のラグビー部の生徒が十人でこれも二日かかった。

この時、本の重量の怖さ、もうこれらの本は自分の手に余っている、ということをいいかというほど思い知らされた。

だが実際には転居後も以前と同じように書籍の購入は続いていた。

書籍の量を考えると、もうこれ以後の転居は想像するだけでもほぼ不可能ではないかとおもわれていた。

業者に依頼すれば荷物を移すだけのことは容易に出来ることだが、当時の私は本については非常に神経質であった。

本のカバーがちょっとでも折れていたり、本の上部の背中部分の爪の跡にも我慢出来なかったし、まして本の箱や本の角が何かに当って凹んでいたりしたら、その本屋ではその本を買うことが出来ずに、綺麗な全然傷んでない本を探して本屋を転々と回ることもかなりあった。

酷い場合には、大阪の書店には無痕の本が見当らず、神戸や京都に出かけたこともある。

私自身は元来は文字が読めさえすればオンノジであったのだが、二十歳を過ぎるころからどうしたことか、書籍の姿や形や汚れに病的なまでに神経過敏な友人が次から次へと現われてきた。

丁度聴こえるはずのないピアノの音がどうしても聴こえてしまう老人とイメージが重るのだが、そうした友人は隅々にまでわたってすべての面で神経がゆきわたっているのである。

日常生活で私や私の家族が無神経に大量生産の商品を使用していた小物でも、この友人たちは手づくりの、高価ではあるけれど一目見ただけで私もつかって見たいとおもわせるようなモノを探してきて使用している。ブランドものではない、ブランドものよりも場合によっては遙かに高価な一品もので、究極のブランドものといってよいようなモノを探してくるのである。

はじめの間は一緒に本屋に行っても、その種の友人たちが平積の本の中からためつすがめつ一冊の本を選ぶ行為が鬱陶しく小馬鹿にしていたものだが、長い間行を共にしているうちに自分も友人と同じように病膏肓に入ってしまっていた。

そうでなくても、運送店に引越しを依頼したら荷物を投げ下したりして本の箱がみな潰れてしまい無残な姿になってしまったなどということは、ふだん本に対して無神経な人たちからもしょっちゅう聞いていた。

本が傷まないようにいろいろと手当をしてきちんと箱詰めが出来る人は、古書店の店員でも本当に本が好きな人にしか出来ない作業である。ただ古書店の人に作業をお願いした際に問題になるのはその報酬であった。お金は頑として受取ってくれない。そのかわりに、箱詰をしている間に目についた本たちの割譲を迫られる。その本たちとは涙をのんで別れなければならなくなる。大の大人のしかもプロ中のプロが、本の持主が手におえずに投げ出してしまったことに、まるまる二日間大変な作業に従事してくれたのである。

荷の積みおろしの作業も同様である。見も知らぬアルバイトの学生と違って本がいかに私にとって大切なものかよく知りぬいている気心が知れた力のある若い人たちが、十人も揃うなどということは奇跡であった。重い箱をそっと叮嚀に取り扱ってくれる。

本のことを考えるともうこれからは引越しは出来ないとおもいながら、その頃は毎晩眠りについていた。そこへおもいがけず突然事件が降って湧いた。

英文版業界ニュース

2 Leisure Parks Deep In Debt

The presidents of two large leisure facilities in Kyushu have resigned office to assume responsibility for financial losses. One is Huis Ten Bosch Co., Nagasaki, operating the theme park "Huis Ten Bosch" and "Holland Village". The other is Phoenix Resort Co., Miyazaki, operating the resort "Sea Gaia" including the "Ocean Dome". Local government invested capital in both companies and major banks have also provided large loans. Despite the obvious failure in management, these two companies are still continuing to operate.

After enjoying success with "Holland Village" which opened in 1983, Huis Ten Bosch opened "Huis Ten Bosch" in 1992. Although it is visited by 4 million people annually, its business performance has been changing for the worse and it incurred ¥6,300 million in operating loss in the fiscal year ended March 1999, with the cumulative deficit amounting to ¥80,000 million. Therefore, the company asked its creditor, the Industrial Bank of Japan, to forgive ¥20,200 million of credit, which the bank accepted it. To assume responsibility for the loss, the president retired but his successor is not yet determined.

Although Phoenix Resort opened the "Sea Gaia" in 1993, its operation has worsened to such an extent that its cumulative loss and outstanding debt in March 1999 amounted to ¥262,800 million. 56% of loans were furnished by the Daiichi-Kangyo Bank.

SCE Obtains Export License

It was found out in mid-April that given the possibility that it could be diverted to military use, "Play Station 2" (PS2) was designated as a "multi-purpose product related to ordinary weapons", the export of which is restricted. This is the first such occurrence with game consoles. The manufacturer, Sony Computer Entertainment Inc. (SCE), Tokyo, announced on April 17 that it filed an application with the Ministry of International Trade and Industry (MITI) to allow the export of "PS2" and it was accepted.

The reason for the "PS2" being designated as an item to be put under export control seems to be that, since the processing capacity of its graphic chips is high, they could be used in military technology such as in missile guidance systems. Consequently, the "PS2" cannot be exported without permission, even as a personal gift.

SCE started domestic shipment of the "PS2" on March 4 and shipped 1,400,000 sets by the end of March. Since it intends to start export it to the USA and Europe from autumn this year, it was necessary to finish export license procedures. However, even though its export is now permitted, it is still prohibited from selling to Iran, Iraq, Libya, and Democratic People North Korea.

Kyoto City Intro's Sega Simulators

The Kyoto Citizen Disaster Prevention Center, an organization associated with the Kyoto City government, opened the "Disaster Prevention Virtual Corner" incorporating Sega Enterprise's ride simulator "3D Kyoto Great Earthquake" on March 24. This facility was established in September 1995 after the "Great Hanshin Earthquake" which struck on January 17, 1995, and is supported by the Fire Defense Bureau of Kyoto City.

The "3D Kyoto Great Earthquake" is a combination of CG movie with 150-inch screen and 4-seater rides in two rows. Players wearing polaroid goggles experience the terror of earthquakes during the seven minute ride. Apart from this, there is also an audio attraction where players can experience various land-based & desert disasters.

There is also an arcade corner where Sega's "Brave Firefighters" etc. are installed. Both admission and play are free of charge. The Kyoto Citizen Disaster Prevention Center spent about ¥150 million on these new facilities.

Game Machine
Editor: *Masumi Akagi*
Amusement Press, Inc.
Yachiyo Bldg., 2-2-1,
Nakazaki-Nishi, Kita-ku,
Osaka, 530-0015 Japan
faxphone (81) 6-6314-3821
Email: editor@ampress.co.jp
Web site: http://www.ampress. co.jp/

Sega To Split Arcade Division

Although Sega Enterprises Ltd., Tokyo, had planned to transfer its arcade operation division into two subsidiaries such as East Japan and West Japan, it is now clear that it will be split into five subsidiaries. However, the regional division, president, etc. of each subsidiary are not yet determined. The transfer will be carried out in September this year.

In November 1999, along with the announcement of mid-term results, Sega announced that it will split the R&D division into about 15 subsidiaries, and also split the arcade division into two subsidiaries. As for the R&D division, "Amusement R&D division 2" transferred into CSK Research Institute (CRI) (see *"Game Machine" No. 608*). CRI is not Sega's subsidiary, but a private company 72.5% of whose stocks are owned by chairman Isao Okawa. Sega has been explaining that other transferred sections will become directly-owned subsidiaries of Sega.

According to Sega's recent explanation, its arcades numbered 870 in March 1999. Since then, however, the company has closed small unprofitable arcades one after another, decreasing the total number to 600. In this division, 1,100 workers, 1/3 of Sega's total workforce, are engaged. From September onward, they will be transferred to five subsidiaries to improve efficiency. A concrete plan will be revealed at the end of May.

New Videos At ASI '00

Amusement Showcase International (ASI) 2000 was held from March 29–31 in Las Vegas, and new American and Japanese videos were unveiled. This coin-op amusement trade show held in spring is sponsored by the American Amusement Machine Association (AAMA), while the AMOA Expo, sponsored by the AMOA is held in autumn. The only brand-new products at the ASI were Konami's "Simpsons Bowling" and Sega's "NASCAR", and the exhibits were generally lacking excitement. The name "Atari Games" was not evident since it has now been absorbed into Midway Games, while SNK of America did not exhibit its products as it specializes in home videos.

Midway introduced "Gauntlet Dark Legacy", "Cruis'n Exotica", "Skins Game" and "Touch Master 8000." Sega Enterprises USA exhibited the prototype of "NASCAR", "18 Wheeler", and "Star Wars Racer". Namco America showed "World Kicks", "Crisis Zone" and Gaelco's "Football Power", Konami exhibited "Simpsons Bowling", "Silent Scope 2: Dark Silhouette", and "Enforcer". Capcom showed "Marvel vs. Capcom 2" and "Daimahoo". Sammy USA unveiled its new gun game "Deer Hunter".

Atlus Revises Forecast Down

Atlus Co., Ltd., Tokyo, revised its forecast of fiscal results downward on April 21. The post-revision forecast of consolidated results for the fiscal year ending March 2000 is ¥20,300 million in revenue and ¥410 million in final net income. Atlus previously forecast ¥21,000 million in consolidated revenue and ¥490 million in final net loss on October 29, 1999.

According to Atlus, since the results of Apies Co., an arcade operation subsidiary, were well below the previous forecast, operating income is now expected to be a loss of ¥130 million. Atlus Dream Entertainment Co., a US subsidiary for marketing photo sticker machines, also had results falling well below the previous forecast.

Atlus will incur a deficit in consolidated results for two years in a row. However, its non-consolidated results are expected to regain a credit.